

ABSTRACT

Nurlin, N. 2022. “Gamification in Online Classroom: Utilizing Gamified Quizizz towards Students’ Interest in English Learning-Teaching at SMK N 1 Pleret”. A Final Paper, Undergraduate Program of English Language Education Department, Universitas Teknologi Yogyakarta. Advisor: Dr. Juhansar, S.Pd.I., M.A.

The online learning-teaching process forces students-teachers be more creative and innovative. Teachers should use technology to help students understand the materials effectively, easily, and to stimulate students’ interest in the learning-teaching process. Therefore, this study aims to describe the implementation of gamified Quizizz in online English learning-teaching process, to know student achievement in online English learning-teaching using gamified Quizizz, and to discover students' interest in online English learning-teaching using the gamified Quizizz. This research uses Mix Methods Action Research. The participants are students of class X TITL A and B, with 70 students consisting of 64 males and 6 females. The researcher used interview, observation, tests, and questionnaires to collect data. To analyze the observation checklist and interview, the researcher used qualitative descriptive analysis for implementation. The researcher used quantitative descriptive analysis to analyze the tests for student achievement and questionnaires for classifying students’ interests. The results of this research show that gamified Quizizz was implemented in two cycles. Every cycle has four stages; (re) planning, acting, observing, and reflecting. Besides, it has creativity and innovation stage after conducting cycle I process. Students’ achievement in online English learning-teaching utilizing gamified Quizizz increases and met the specified standard completeness. In the pre-test, students get a score with an average value of 58.43. After being given cycle I, the average value increased to 63.41 in post-test I. In cycle II, there was a drastic increase to 85.43 in post-test II, and achieve student learning completeness with a percentage of 42.85% to 87.14%. Students' interest in learning-teaching English online produces different results. In participation, attention, and involvement, the percentage is in the middle, where participation at 62.17%, attention at 65.54%, and involvement at 66.62%, in contrast to the enjoyment, which shows that students are interested and happy with online English learning-teaching which gets high results with 96.44%.

Keywords: Gamified Quizizz, interest, achievement, online English learning-teaching

INTI SARI

Nurlin, N. 2022. “Gamifikasi pada Kelas Online: Memanfaatkan Gamified Quizizz terhadap Minat Pembelajaran Bahasa Inggris di SMK N 1 Pleret”. Tugas Akhir, Program Sarjana Pendidikan Bahasa Inggris, Universitas Teknologi Yogyakarta. Pembimbing: Dr. Juhansar, S.Pd.I., M.A.

Proses belajar-mengajar online memaksa siswa-guru menjadi lebih kreatif dan inovatif. Guru harus menggunakan teknologi untuk membantu siswa memahami materi secara efektif, mudah, dan mendorong minat siswa dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan penerapan gamified Quizizz dalam pembelajaran bahasa Inggris online, untuk mengetahui prestasi belajar siswa dalam pembelajaran bahasa Inggris online menggunakan gamified Quizizz, dan untuk mengetahui minat siswa dalam pembelajaran bahasa Inggris online menggunakan gamified Quizizz. Penelitian ini menggunakan Metode Mix Action Research. Pesertanya adalah siswa kelas X TITL A dan B yang berjumlah 70 siswa. Peneliti menggunakan wawancara, observasi, tes, dan angket. Dalam menganalisis data, peneliti mengamati daftar periksa siswa dan mewawancarai guru menggunakan data kualitatif dan tes untuk menguji menggunakan gamified Quizizz serta kuesioner untuk mengklasifikasikan data minat siswa menggunakan data kuantitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa gamified Quizizz dilakukan dalam dua siklus. Setiap siklus memiliki empat tahapan; (kembali) merencanakan, bertindak, mengamati, dan merefleksi. Selain itu, memiliki tahap kreativitas dan inovasi setelah melakukan proses siklus I. Prestasi belajar siswa dalam belajar-mengajar bahasa Inggris online menggunakan gamified Quizizz meningkat dan memenuhi standar ketuntasan yang ditentukan. Pada pre-test, siswa mendapatkan skor dengan nilai rata-rata 58,43. Setelah diberikan siklus I nilai rata-ratanya meningkat menjadi 63,41 pada post-test I. Pada siklus II terjadi peningkatan drastis menjadi 85,43 pada post-test II, dan pencapaian ketuntasan belajar siswa dengan persentase 42,85% menjadi 87,1487,14. Minat siswa dalam belajar-mengajar bahasa Inggris online membuahkan hasil yang berbeda. Dalam partisipasi, perhatian, dan keterlibatan, persentasenya berada di tengah, dimana partisipasi sebesar 62,17%, perhatian sebesar 65,54%, dan keterlibatan sebesar 66,62%, berbeda dengan kesenangan, yang menunjukkan bahwa siswa tertarik dan senang dengan pembelajaran bahasa Inggris online yang mendapat hasil tinggi dengan 96,44%.

Kata kunci: Gamified Quizizz, minat, prestasi, belajar-mengajar bahasa Inggris secara online